ZX Spectrum Files

Número 4 (Octubre 2005) - Segundo Año

Publicación trimestral para usuarios de Sinclair

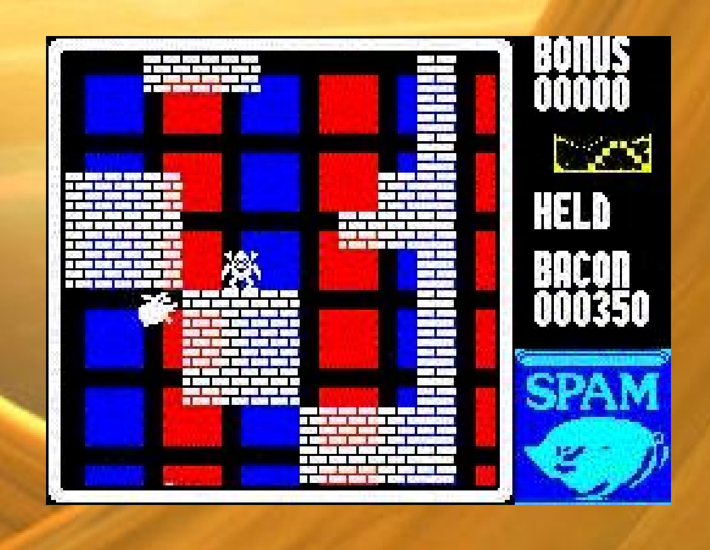
La Entrevista:
COMPILER SOFTWARE

UN AÑO DE "ZXSF"

Nuevo "look" pero con mismos contenidos

Emulación:
Un repaso por otros emuladores y algunas utilidades.

Juegos:
HIGGLEDY PIGGLEDY, Scaramouche, Slowglass y más



Trucos y Pokes

Listados

PARA EMPEZAR

HA transcurrido apenas un año desde que ZXSF se gestó por primera vez y salió a la luz entre los meses de octubre y noviembre de 2004, en principio sin una clara predeterminación a quedarse, pero que, con la confianza demostrada por algunos de vosotros, me ha hecho comprender que puedo seguir en esta aventurada disección del mundo “underground” del ZX Spectrum, con todo lo que ello conlleva, entre lo nuevo y lo clásico.

Aún cuando en la actualidad no tengo muy claro continuar con esta tarea, debido a circunstancias actuales que no quiero referir a todos vosotros para que no haya posteriormente comentarios de todo tipo (sobra argumentar el por qué), no obstante haré un gran esfuerzo mental y físico por dedicar parte del poco tiempo que ahora mismo dispongo en seguir haciendo la revista.

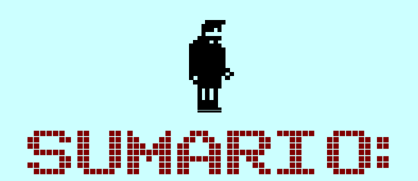
Un año después, escojo nueva presentación y espero que sea ya por fin la “refinitiva”. Se cambia de aspecto y el contenido se hace más leible y en un formato más parecido al de cualquier revista oficial (o cuasioficial), ganando así en calidad y en presentación.

Continúan sin embargo las mismas secciones, más o menos, manteniendo la constancia con la que me he reafirmado desde mis comienzos. Y la sección “Novedades” viene bien cargada de jugosas idem y varios acontecimientos surgidos a lo largo de los últimos tres meses. Y encima, muchos juegos comentados, entre ellos algunos muy recientes. ¡¡¡Casi me salgo!!! ¿Qué pasa, Neng?

Desde estas líneas, deseo poder permanecer otro año más con vosotros, así como espero poder seguir recibiendo vuestro apoyo y vuestras colaboraciones. A todos, os deseo lo mejor. Nos veremos de nuevo el año próximo.

Con mucho adelanto, FELICES FIESTAS.

RDISKY



Redacción y edición:
Ignacio Prini Garcia.

Colaboran:
Javier (tbrazil) Ortiz, Iván Sánchez

Para cualquier consulta:
rdisky@NOSPAMhotmail.com

COMPILER SOFTWARE

CONSTITUYE UNO DE LOS ÚLTIMOS GRUPOS DE PROGRAMACIÓN QUE QUEDAN EN NUESTRO PAÍS, CON UNA DEDICACIÓN AL ZX SPECTRUM VERDADERAMENTE ENCOMIABLE DESDE EL PUNTO DE VISTA HUMANO Y TÉCNICO. HABLAMOS CON SUS RESPONSABLES SOBRE SUS PROYECTOS Y SUS INQUIETUDES.


fálvarez



devil_net


SRomero

¿De dónde parte la idea de crear un grupo de programadores como el vuestro?

Miguel: No hay una idea concreta, Santi hacía los juegos bajo esa denominación, Compiler, y cuando los demás nos pusimos a hacer algo pensamos que era tontería sacarlos cada uno por su cuenta, por tenerlo todo reunido.

Fede: Santiago ya hacía juegos firmándolos con ese nombre, Miguel decidió sacar el remake del Babaliba y el ABOTW2 también con ese nombre y yo simplemente me apunté a echarles una mano. Es más una cuestión de evitar dispersar esfuerzos que otra cosa.

Santiago: Como ya te han comentado Fede y Miguel, yo hago mis jueguecillos y programillas bajo el nombre "Compiler Software" desde hace muchos años. El nombre tiene su origen en los creadores de Puyo Puyo (Compile Soft), que es un juego que para mí roza la perfección en cuanto a jugabilidad, pero adaptado para no ser exactamente igual :-)

¿Cuánto tiempo habéis estado vinculado a los ordenadores de 8-bits, especialmente al ZX Spectrum?

M: Pues yo llevo con ordenadores desde el año 83 aproximadamente. El primero que toqué fue un ZX81 y al poco tiempo llegó el Spectrum, el primero que me compraron.

F: El primer Spectrum lo toqué en las navidades del 84, y mi primer Spectrum en propiedad, un Spectrum +, en junio de 1985.

S: Yo soy de la generación tardía: de finales de los 80 (no te puedo decir la fecha exacta).

La Entrevista

¿Cómo os pusísteis en contacto por primera vez con el ordenador de Sinclair y qué más os gusta de él?

M: A mi me gustaba ir después de clase a un centro comercial en el que tenían varias mesitas con sillas y ordenadores, te dejaban manejarlos siempre que no cargaras juegos en ellos, pero sí permitían programarlos. Como decía antes, al principio había ZX81 y poco después Spectrum's, para mi ver un ordenador con colores, sonidos como los que tenía el Spectrum fue una revolución, y me enganchó automáticamente.

F: El primer contacto con un "gomas" fue en casa de mi vecino. Me gustó tanto la experiencia que no descansé hasta que conseguí que me compraran uno. En aquella época lo único que había conocido, aparte de las recreativas, era el Pong. No conocía otros ordenadores, simplemente, me llamó poderosamente la atención esa nueva forma de entretenimiento.

S: Un día de hace muchos años (no recuerdo la fecha exacta), llegaron mis padres a mi casa con un +2A de segunda mano y un montón de revistas MicroHobby. Probablemente ese regalo cambió mi vida, porque yo hasta ese momento quería estudiar periodismo. El Spectrum comenzó para mí como máquina de juegos y acabó como introducción a la programación, así que acabé bastante ligado al mundo de los ordenadores.

En vuestra página web estáis poniendo en circulación vuestros propios programas de manera gratuita, ¿es mejor utilizar esta fórmula a tener que venderlos? ¿Os compensa de alguna forma o simplemente lo hacéis por amor al arte?

M: Por compensar no compensa ni hacerlos y menos venderlos con la pretensión de sacar algo de dinero, salvo por la satisfacción de crear algo desde cero y hacer un trabajo que te gusta. En mi caso al menos no los creo con la intención de recibir reconocimiento, simplemente de divertirme y, en muchas ocasiones, sacarme espinitas que tengo clavadas desde los tiempos del Spectrum.

F: En los proyectos en los que estoy implicado, tanto en el mundo del Spectrum como en cualquier otra actividad distinta a mi profesión, lo principal para mi es pasarlo bien y aportar mi granito de arena a una comunidad. Si fuera por buscar un beneficio, trataría de hacer algún producto comercial para, yo que sé, móviles o plataformas similares. Pero no es el caso. Simplemente me gusta el Spectrum, en su día siempre tuve ganas de hacer juegos para él y, aunque se me ha pasado el arroz, nunca es tarde para sacarse una espina que lleva tiempo clavada. Evidentemente, es una satisfacción cuando ves que alguna creación tuya es disfrutada por el público, en mayor o menor medida, pero no es el interés principal.

S: El público al que llega las cosas que hacemos es muy reducido, no creo que compense ni siquiera el plantearse vender los juegos. Eso sí, incluso aunque el público destino fuera 10 ó 100 veces superior, yo no me plantearía tampoco el venderlo, porque no creo que esté al nivel necesario para la venta (al menos, los que yo hago). He hecho también otros proyectos en PC y tampoco los he vendido.

Tengo que decir, aunque suene egoista, que el público de mis juegos soy yo. Los hago como entretenimiento personal y como reto, y sólo cuando estoy motivado. Ahora por ejemplo me estoy tomando unos meses de descanso porque esto de la programación va a rachas.

¿Cómo surge la idea para crear un juego, pongamos por caso "ZX Columns"?

M: Del ZX Columns te hablará Santi mejor que yo. Realmente los desarrollos que hacemos son muy independientes, cada uno hace lo que le apetece más que ser un trabajo de equipo como tal.

Pero contestantando a tu pregunta, y en mi caso puedo hablar por el remake del Babaliba o el Another brick on the wall, es

simplemente hacer lo que me apetece. El Babaliba era un juego que me gustaba mucho en su época, pese a la sencillez de su desarrollo, y pensé que, aprovechando el aniversario de Dinamic y del juego mismo, se podía sacar una versión actualizada para PC, pero respetando el ambiente que soltaba ese juego. Encima tuve la suerte de que Fede creó una música que ambienta muy bien el juego y Matriax hizo unos gráficos que, manteniendo el espíritu del original, lo mejoraban bastante.

Con el “Another brick on the wall 2” lo único que me apetecía era dar un lavado de cara a la primera versión que hice para el concurso de Bytemaniacos. Aquél se hizo rápido, para presentarlo a concurso y afortunadamente lo ganó, aunque también es cierto que en un concurso que se presentan otros dos competidores nada más no queda muy buen sabor de boca al triunfar. Y el hecho de elegir un machacaladrillos para concursar simplemente era el hecho de que siempre he tenido ganas de realizar uno.

F: Te remito a Santiago. De hecho el juego llevaba meses casi acabado y sólo le dimos un pequeño "empujón" para que lo acabara xDDD. Como comenta Miguel, cada uno somos responsables de nuestros proyectos, aunque siempre contamos con la ayuda y colaboración de los demás para lo que se tercie.

S: Bueno, simplemente me extrañaba que no hubiera ningún clon del Columns para Spectrum. Como mis niveles de programación en el Spectrum no son muy allá y Columns es un juego muy muy fácil de programar, pues me puse con él.

¿Creéis que está todo inventado o es posible encontrar un argumento original, por muy inverosímil que parezca?

M: Actualmente salen muy buenos juegos, especialmente en Nintento (y espero no abrir la caja de Pandora y que Santi se ponga a sermonearnos con Nintendogs y demás novedades :-)) Además creo que tampoco es necesario que cada juego que salga al mercado sea 100% original. En los tiempos del Spectrum salió el Manic Miner, un juego bastante original en su momento, y a continuación cientos de clones y no por ello peores, basta mentar Phantomas, Abu Simbel Profanation, etc. Ahora sucede exactamente lo mismo, salen una docena de shooters al mes, pero de entre ellos siempre hay alguno que destaca por cualquier motivo. Ni eran mejores los juegos de antes ni son mejores los de ahora, desde el punto de vista de la adicción, yo me puedo tirar horas jugando al Match Day y otras tantas al Call Of Duty, y me lo paso bien de igual forma.

F: Evidentemente, conforme pasa el tiempo da la sensación de que todo está inventado. Pero, curiosamente, siempre surgen nuevas ideas que te hacen pensar: "claro, cómo no se me habría ocurrido a mi". En cualquier caso, para que un juego sea divertido, no tiene porqué ser original. Un plataformas clásico con un buen diseño de niveles puede mantenerte enganchado horas y horas a la pantalla.

S: Yo encuentro enormemente difícil encontrar nuevas ideas. Como dice Fede, a veces encuentras cosas nuevas y dices "Mira, es cierto, esto es una gran idea, y a mí no se me ocurrió", así que siempre hay esperanzas de encontrar algo nuevo. Lo último que me despertó esa sensación fue el Bejeweled de PALM, y el nuevo juego de puzzle Meteos de Nintendo DS. Son conceptos muy simples que dan horas y horas de juego, y enganchan a jugadores de todas las edades y condiciones.

Como programador, SRomero (o NoP), ¿qué nos dices acerca de tus creaciones? ¿Cuánto tiempo te ocupa hacer un juego como “ZX Poker”?

M: ¿Sin contar la detección de BUGS? xDDD

S: Bueno, el esqueleto del juego se programó en una semana, a ratos. Como ocurre al programar cualquier juego, el desarrollo consta de 3 partes:

En la primera, pierdes bastante tiempo montando el "esqueleto" del código del programa, con funciones comunes que ya has usado en otros juegos, con un esbozo del bucle principal y los menúes, etc.

En la segunda, cualquier mínimo cambio que hagas en el código se convierte en muchas novedades en el juego. Estas 2 fases fueron las que me costaron una semana.

La tercera fase es cuando ya tienes el juego al 80% y sólo tienes que pulir detalles, textos, mensajes, posiciones de literales, el final, etc. En esta fase te puedes tirar 1 hora cambiando código sólo para centrar unas determinadas líneas de texto o que un objeto salga de tal o cual color. Es una fase muy complicada porque necesitas muchas horas para que el juego esté acabado, con muchos cambios de código y pocos resultados en pantalla, y es donde suelo abandonar la mayoría de proyectos. Esta fase en ZX Columns duró casi 3 semanas.

Si no es un secreto a voces, ¿con qué elementos contáis para realizar vuestros programas: ensambladores, aplicaciones, aparatos y otros elementos de distracción? Al menos, decirnos unos cuantos ejemplos que no os pongan en un compromiso… J

M: Yo programo en un PC. Cuando lo hago en BASIC escribo el código en un archivo de texto y uso el BAS2TAP para crear el archivo TAP que corra en un emulador, preferentemente FUSE. Luego, si he programado en BASIC, uso el Mcoder 2 para acelerar el funcionamiento del programa. En ASM utilizo PASMO, un buen compilador y con el que ahorras mucho tiempo.

En cualquier caso nunca programo sobre un Spectrum real, lo veo una pérdida de tiempo, ya que cualquier fallo en el desarrollo del mismo lo solucionas más rápido, aunque solo sea por el tiempo de carga que te ahorras de los datos, sobre un emulador que sobre una máquina física. Lo que si es imprescindible es probar los juegos en las máquinas una vez finalizado. No me valdría de nada crear un juego que no corra en la máquina para la que se programa pero sí en un emulador.

F: Siempre desarrollo sobre PC. Es una gran comodidad de la que no disponíamos hace 20 años. En BASIC, BAS2TAP es muy cómodo. Las pruebas las hago sobre Spectaculator o SPIN indistintamente. Aunque al acabar siempre hago pruebas en un Spectrum real. Si sólo funcionara en emulador no tendría sentido. Para el resto de cosas, siempre utilizo C, tanto para proyectos de Spectrum (Z88DK) como para otras plataformas.

S: No es ningún secreto: Utilizo Z88DK para programar en C y compilar en código de Z80, PASMO para los programas en ASM y SevenuP para los "gráficos" (lo pongo entre comillas porque lo que yo hago para probar los juegos es "Programer's Art", hasta que Matriax hace algo decente para reemplazarlo).

¿Qué ordenadores tenéis cada uno?

M: ¿Actuales, 8 bits? De 8 bits tengo practicamente todos los modelos de Spectrum, a excepción de un 16k y de un Inves. Además de un par de Amstrad CPC464, algún Atari, Commodore, y seguro que me dejo algo. Contemporáneos pues dos PC's de sobremesa, dos portátiles, un 'pakito' y alguna cosilla más.

F: De 8 bits tengo una buena colección de Spectrums, un gomas, un +, un 128K, un +2 y un +3. Además, tengo dos CPC 464 y 6128 respectivamente y un C64, estos últimos más por coleccionismo que por otra cosa. De 16 bits tengo un A500 que me hizo pasar muy buenos años y para el que también me gustaría hacer alguna cosilla si pudiera.

S: De 8 bits tengo 2 gomas (16K y 48K), el +, el Inves +, el +2, el +2A y el +3. Además tengo la unidad de disco de 3 1/2 para el +3 y la unidad de CF para otro +2A.

Actuales tengo un sobremesa Athlon XP 1800 y un portátil Compaq P3-500.

Y si no es mucho apurar, ¿cuánto tiempo le dedicáis al Spectrum verdadero, que no al emulado?

M: Rara es la semana que no juego con el Spectrum real y lo más habitual es que tenga uno montado constantemente en el escritorio, suele ser un +3 o un +2.

F: Poco tiempo, la verdad. Cuando se aproxima alguna reunión de usuarios, cuando hay que probar algún desarrollo, preservar software y poco más. Por desgracia no tengo mucho espacio en casa, ni tiempo libre para andar montando y desmontando el tinglado.

S: Yo le dedico bastante poco tiempo al mes, porque trabajo a diario con ordenadores PC y me resulta más rápido y práctico, tanto para programar como para jugar, hacerlo sobre emulador. Cuando pongo el Spectrum real suele ser el +3 o el +2A para jugar partidas rápidas desde la disketera de 3 1/2.

Aparte de las lógicas diferencias que existen, según vosotros ¿qué ventajas e inconvenientes encontráis en utilizar los emuladores de ZX Spectrum en un PC, en relación con la máquina auténtica?

M: Depende para qué se use. Como comentaba antes para programar encuentro, si no imprescindible, de un alto grado de utilidad el emulador, pero para jugar prefiero hacerlo en la máquina real, aunque quizá sea más bien por cuestión de sentimentalismo que de otra cosa. Los emuladores son una de las cosas que más hacen por el mundillo de la retro informática. Si no fuera por ellos mucha gente ahora mismo no estaría enganchado a ello.

F: La emulación y las herramientas de programación cruzada sobre plataforma PC son una gran ventaja a la hora de trabajar. En cuanto a jugar, el emulador te permite matar el gusanillo si te apetece jugar unos minutos o probar algún juego nuevo que sale. Para mi la emulación es uno de los pilares de la retroinformática en la actualidad, pero nunca como un sustituto del hardware original, sino como un valioso complemento.

S: Yo la principal ventaja la veo a la hora de programar, como dice Fede. Para juegos también es muy rápido irse a WOS, bajar un TAP y ejecutarlo para verlo rápidamente.

En cuanto al panorama actual, ¿créeis que aún le queda algo de vidilla al Spectrum?

M: La vida del Spectrum es y será larga, pero lo cierto es que el mundillo se mueve más por detrás del escaparate que por delante. Hay mucha gente que hace una tarea inmensa, preservando software, creando hardware nuevo, manteniendo esas WEBS, y esta gente son precisamente a los que menos se les escucha, los que menos ruido hacen, pero gracias a los cuales esto se mantiene. Puedo asegurar que hay más movimiento a nivel de colaboraciones por correo privado que 'de cara al público'.

F: Evidentemente, el Spectrum no es un entetenimento de masas, ni creo que lo sea ya nunca más, pero sí que vivirá siempre en los corazones de los que fuimos afortunados de vivir aquella época y, posiblemente, en los de aquellos que se dejen inculcar por nosotros ese amor a una plataforma tan entrañable.

S: Yo soy de los que piensa que el Spectrum morirá con nuestra generación, pero a día de hoy no goza de mala salud. Siendo sinceros, no creo que haya más de 1000 ó 2000 usuarios de Spectrum en España, pero no está nada mal para un ordenador con tantos años a las espaldas.

Pasemos al típico juego de preguntas sencillas y respuestas rápidas. Decidnos cada uno vuestro juego de Spectrum preferido:

El mejor programa de todos los tiempos:

M: Quedaría muy pretencioso asegurar cual es el mejor programa de todos los tiempos, pero a mi de los que más me gustan podría citar Manic Miner, La Abadía, Alien 8, Head Over Heels... no terminaría ni mañana, y solo me he referido al Spectrum.

F: Para responder a esa pregunta debería conocer todo el software de Spectrum, cosa que no ocurre ni de lejos. Así que citaré uno de los que más horas me entretuvo en mi niñez, y que me pareció muy bien resuelto en su momento: Aspar GP Master.

S: El mejor programa depende del criterio con que los midas: Podría quedarme con Target: Renegade, Manic Miner, Flying Shark, R-Type, Ghouls N Ghosts ... la lista sería interminable, la verdad...

El peor:

M: No, no voy a decir Uchi-mata. Para mi gusto uno de los peores es español: "Olé Toro", aunque quizá sea más bien por lo poco que me gusta el mundo del toreo, el poco arte que veo en él y la excesiva crueldad...

F: Buff. Quizás Kung Fu Master, o cómo arruinar lo que podría haber sido una buena conversión.

S: Me quedo con los 2 que comentan Fede y Miguel.

El mejor programa emulador de Spectrum:

M: Lo mismo, decir el mejor o el peor... el que más uso es FUSE para Linux y Spectaculator y Spin, indistintamente, para Windows.

F: Yo me quedo con ZX Spin y, como segunda opción, Spectaculator.

S: FUSE para Linux a día de hoy. Aunque me gusta también usar ASpectrum, mi emulador (ahora también de Alvaro Alea al 50% como mínimo).

¿Qué os llevaríais a una isla desierta, aparte del Spectrum?

M: Qué: Todos los libros que pueda. Quién: a mi mujer.

F: Un piano.

S: A Miguel para que me lea libros mientras Fede los ameniza con el piano xDDD

Por último, ¿qué consejo o consejos pediríais a los lectores de ZXSF y todavía usuarios de Spectrum?

M y F: Los consejos se dan más que se piden.

S: Pedir, no sabría que decirte. Pero si tuviera que dar uno, sería que algún día enseñen a sus hijos el legado Spectrumero de esta generación.

Gracias por habernos dedicado parte de vuestro tiempo.

M: Gracias por acordaros de nosotros, aunque seamos invisibles....

F: No se merecen.

S: Igualmente. Como dice Miguel, aunque realmente estemos "en la sombra", como a todo hijo de vecino también nos gusta que de vez en cuando se acuerden de nosotros :-)

RDisky y TBrazil

Web de Compiler Software:
http://www.speccy.org/compiler/index.php

Minigame Compo 2005 en marcha

http://minigamecomp.org.uk/index.php

Hace justo pocos días que ha finalizado el plazo para la entrega de los programas de corta extensión (1k y 4k) para el concurso de minijuegos del presente año. Hasta dentro de un tiempo no se dará a conocer el resultado y los ganadores; como ya ocurriera el año pasado, es presumible que sepamos al respecto a finales del presente. ZXSF dará a conocer los juegos ganadores de Spectrum en la próxima edición del fanzine, justo al comienzo de 2006.

En esta edición han podido participar los usuarios de todos los sistemas conocidos de 8-bits y ahora también de 16-bits, incluyendo consolas. La relación de máquinas que se permite es tal como muestra la siguiente lista: ZX Spectrum, ZX-81, Commodore 16/Plus 4, Vic-20, C64, C128, Enterprise 128, Apple 2, Master System, Game Gear, SG-1000, SC-3000, Atari 2600, Nes, MSX, Colecovision y el TI-99/4A.

Suerte a los concursantes.

Saboteur 95

http://www.simion.co.uk/saboteur



Si el juego de Durell "Saboteur" y su consiguiente secuela, con protagonista femenina esa vez, nos hizo correr torrentes de sudor y provocar alguna que otra taquicardia, este particular "remake" no tiene nada que envidiar a aquél.

Sin embargo, esta versión de "Saboteur" no dista de ser más que una patochada, dicha con todos los respetos para su programador, Alexandro Simion. Si pasamos por alto la presencia de personajes sacados del "Mortal Kombat" y que el escenario del juego no sea el mismo, podríamos estar hablando de una versión más que buena.

Pensándolo bien, su autor podría haber titulado esta versión como una nueva entrega de las andanzas del ninja espía, que en su día fuera creado por Clive Townsend para sus "Saboteur" 1 y 2, en lugar de quedarse en un simple "remake".

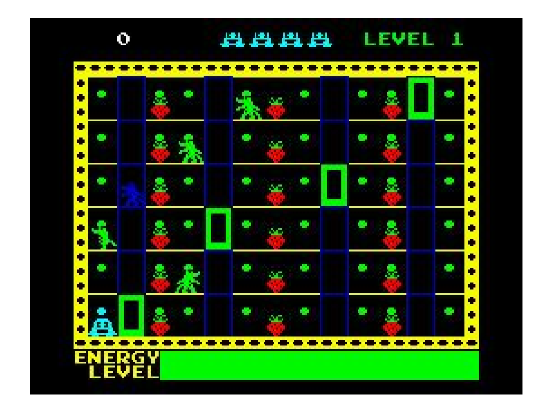
No obstante, sí es de agradecer la novedad de tener que enfrentarnos a una nueva misión que nos conducirá a diferentes escenarios.

Al descargar todos los ficheros comprimidos, tanto el programa instalador como extras, que ocupan en total algo menos de 20 MB de espacio en el disco duro, si los descomprimimos podemos incluso reunirlos todos en un CD-Rom, aunque teniendo en cuenta su capacidad poco importa.

De todas maneras, probadlo y ya me diréis.

Concurso Arcade de Bytemaniacos 2005

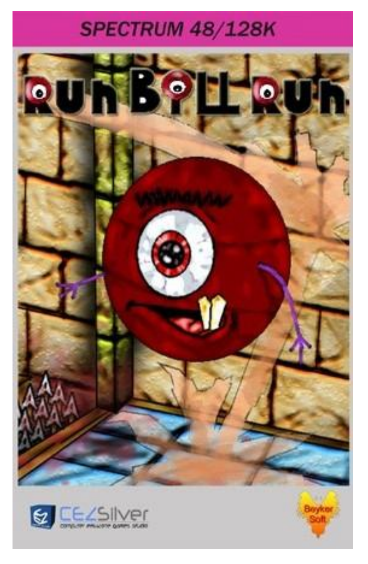
Otro concurso de creación de juegos también se hallaba en marcha. Es el concurso que promueve la web de Bytemaniacos, en esta ocasión juegos de corte arcade.



Por suerte o por desgracia, sólo hubo un participante, Sergio Vaquer (Beykersoft) y el único que ha podido llevarse el gato al agua con su juego **"Beastie Feastie",** un estupendo arcade, adaptación de la máquina arcade de la cual procede. El juego está disponible solamente para los modelos +2A de Amstrad-Sinclair y realmente, después de haberlo visto unas cuantas veces, merece la pena.

Entretanto, ya han anunciado la nueva edición del **Concurso de Juegos escritos en Basic** para el presente año. A ver si se animan cuantas más personas, mejor.

Lo nuevo de Computer Emuzone Silver



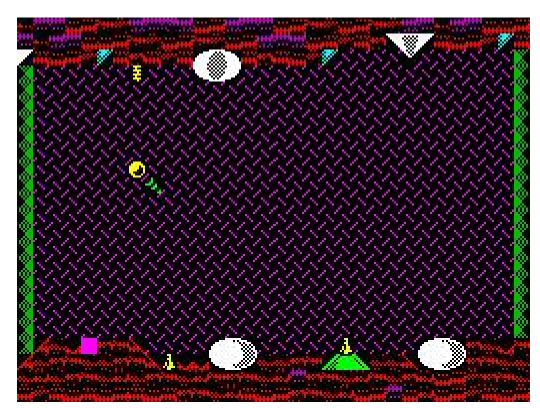
Cuando muchos pensaban que las nuevas producciones de Computer Emuzone, bajo su denominación Silver, estaban retrasándose un poco, llega por fin a nuestras manos lo último de Beyker Soft, "Run Bill Run", el cual ha visto la luz durante el pasado mes de julio.

Se trata de una remodelación de su anterior juego "Castillo Maldito" de 2003, con mejores detalles. En este mismo número, hallaréis un comentario del mismo, ciñéndome a su argumento y sus características técnicas.

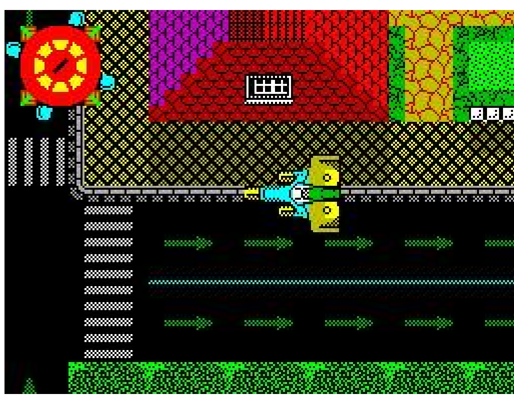
Además, en agosto apareció ya por fin disponible en esta web el siguiente programa del sello con el título "Galaxy Fighter", igualmente desarrollado por Beykersoft, bien cuidado en muchos aspectos y con detalles coloristas que lo hacen ciertamente atractivo.

Junto al fichero que os podéis descargar de cada uno de estos juegos, podéis encontrar su correspondiente carátula, las instrucciones y una ficha técnica en la página respectiva dentro de la web de Computer Emuzone.

Más software, please...



Ball



Moon River



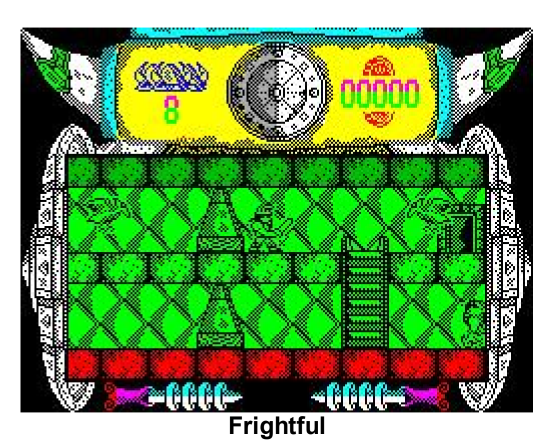
Moto



Zamonarr 2

En una de las actualizaciones del Trastero de Jose Manuel han aparecido las demos de programas de los mismos autores de **"Cyberbig", "Zamonarr"** y **"Snowglass".** Es decir, el equipo Snowglass, o lo que es lo mismo Manuel Domínguez y Alberto Pérez. En ellos, gracias a las imágenes que os muestro aquí, vemos las rutinas empleadas en una serie de proyectos que han terminado siendo demos de juegos que no han salido finalmente a la luz como definitivos.

Por si fuera poco, tenemos la suerte de contar con nuevos programas (completos, eso sí) de los hermanos Enrique y Oscar Vives (primeros programadores de Positive) que se desarrollaron entre 1987 y 1989. Uno de ellos, **"Frightful"** llegamos a verlo en la sección Preview del Microhobby número 202 como próximo lanzamiento del sello NF Stars (o sea, New Frontier Stars)



Frightful

Los otros juegos, **"El Paso"** y **"Sigfrido"** fueron realizados para el sello Nuevo Mundo (¿nos tendría que sonar?)

Cada uno de ellos, a su modo, cuentan con personajes simpáticos y una presentación agradable, si bien entre ellos pueden diferir en cuanto a su argumento, dificultad y nivel de adicción.

Otro programa, esta vez descubierto por mí en uno de mis escarceos por Internet, es éste bajo el curioso título de **"Pamela, The Zombie Hunter"**, algo así como la adaptación de la serie de televisión "Buffy, Cazavampiros", sin tener nada que ver con la misma. Su autor, un tal Rafal Miazga, de Polonia, ha realizado este arcade en código máquina.

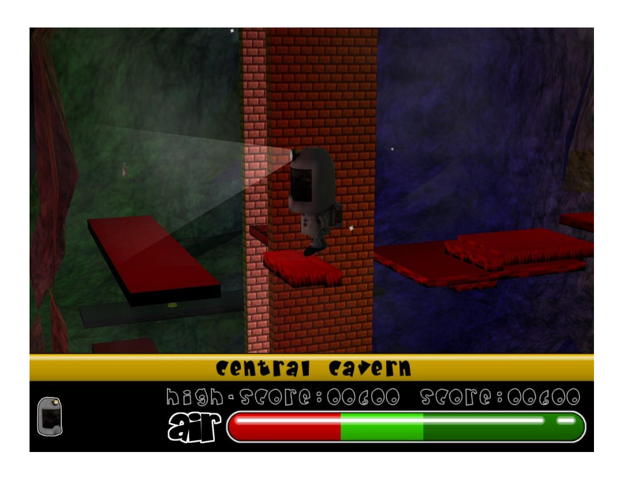


Es uno de los juegos presentados para el Spectrum Games Compo del presente año. Suerte para su autor.

Y aún hay mas, como diría el ya clásico Superratón…

Manic Miner 3D

es un remake (el nº 15 en la lista de versiones de este juego) para PC del mítico juego de plataformas de Matthew Smith, que tiene la particularidad de contar con unos estupendos gráficos tridimensionales, al estilo de los juegos de consolas. Creado por Blake Robinson. Lo hallaréis en esta web:
http://games.paradum.com/



En la página anterior daba cuenta de los nuevos juegos de Computer Emuzone, pues sin quererlo ni beberlo se han añadido dos nuevos programas a su lista, el ya comentado **"Beastie Feastie"** (el programa ganador del concurso de arcades 2005 de Bytemaniacos) y **"Moggy"** (nuevamente de Beykersoft, bastante prolífico en la actualidad)



Moggy

ZX SHED, nuevo PDF



Por cierto, la información acerca del remake tridimensional para nuestros PC's del Manic Miner había surgido a raiz de un comentario aparecido en las páginas interiores de una nueva revista en PDF, en inglés, ideada por su editor Lee Fogarty, responsable del sitio The Tipshop (una web en la que se almacenan todo tipo de trucos, pokes, soluciones y cargadores varios para la gran mayoría de arcades publicados para el Spectrum), y con un buen uso de material proveniente del World Of Spectrum.

Demos una estimable y gran bienvenida a Lee Fogarty, pues una publicación así siempre será beneficiosa para toda la comunidad. Como bien dice Lee, no trata de sustituir a la, por ahora, extinta "ZX-F" de Colin Woodcock, si bien espera realizar un excelente trabajo, como ya lo demuestra su más que apetecible contenido, con una presentación digna de elogio. ¿A qué esperáis para descargároslo?

www.sinclair-heaven.net/sinclair_magazines/zx_shed/Issue_1.pdf

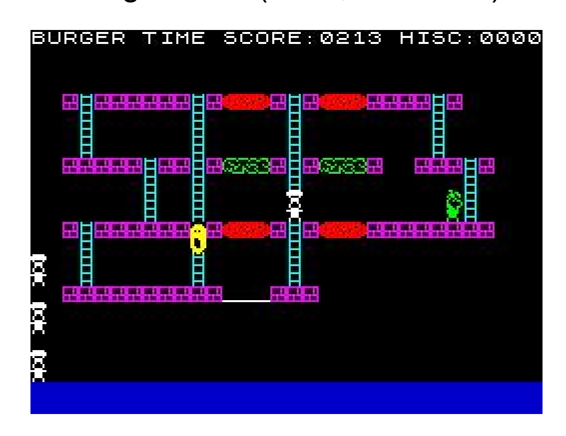
Actualización de SPA2

Juan Pablo López Grao nos prometió muchas novedades durante la presente campaña. Ya por fin podemos descargarnos las muchas novedades que se han añadido a su ya amplísimo archivo de juegos, carátulas e instrucciones.

www.speccy.org/spa2

Poniendo sobre el tapete algunas de las novedades introducidas en esta última actualización, os muestro otras pequeñas obras maestras de nuestros programadores más nacionales, tanto de rabiosa actualidad como los que llevaban ya un tiempo entre nosotros:

Burger Time (2003, ALEAsoft)



Cotton ZX (2003, Javier Vispe Mur)



Deep Scan (2005, Octocom y Beykersoft)

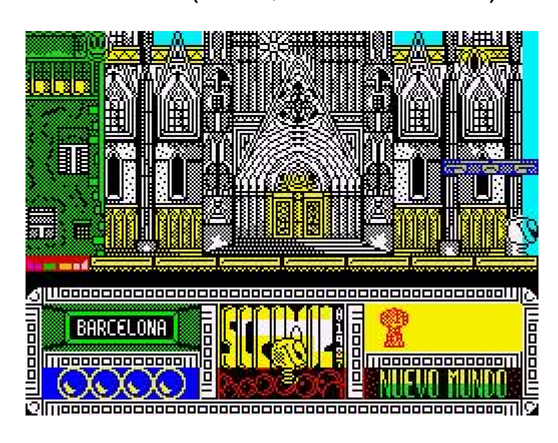


Del concurso propiciado por Bytemaniacos para la realización de versiones de este arcade de las salas recreativas, convertido en todo un clásico, han salido estos dos programas realizados por ambos equipos de programación. La imagen de arriba corresponde a la versión realizada por Octocom.

La otra conversión corresponde al del ya nombrado por tantas veces Beykersoft, el cual ha realizado una versión bastante digna de elogio por su gran parecido con el original. Y todo realizado en BASIC compilado.



Screwie (1987, Nuevo Mundo)



ADIÓS A “RETRO GAMER”



Con gran pesar, debo anunciar, aunque ya era sabido desde hace tiempo, el fin de una revista que nunca creí que llegaría a suceder. **Retro Gamer** comenzó a publicarse en 2004, en el Reino Unido con gran recibimiento en sus comienzos habiéndose agotado los dos primeros números, y se pensaba que esta buenísima acogida iba a durar mucho tiempo, pero la realidad ha sido bien distinta. Esa realidad se llama bancarrota de la editorial **Live Publishing,** lo cual ha significado el fin del resto de sus demás publicaciones regulares.

Para gran sorpresa de muchos, el ejemplar de julio, que hacía el número 19 iba a ser en realidad el último en aparecer. Recemos porque no desaparezca otra cosa más, aunque todo empieza a convertirse en algo imprevisible.

STAR PAWS

Software Projects, 1988

Programado por Software Creations:
S. Cork (código), Peter Gough (gráficos) &
Tim Follin (sonido 128k)
Tipo: Arcade
Memoria: 48/128k
Descargable desde web W.O.S



La historia de este programa cuenta de las peripecias del Capitán Rover Pawstrong, al cual se le ha encomendado una peligrosa misión: eliminar una colonia de pájaros gigantes (en concreto 20) de la base lunar. Por desgracia, nuestro protagonista, está solo y se las tendrá que ingeniar para capturarlos.

Afortunadamente, en la zona podemos encontrar diversas cajas con ayudas, como pueden ser: cohetes, detonadores, tele-transportes, lámparas (para las minas subterráneas) etc... las debemos de administrar bien para poder capturar los hyper-veloces pájaros. Esas cajas también incluyen diversas pruebas en forma de puzzles o fases (muy distintas al desarrollo del juego habitual) a superar, algo así como minijuegos.

El juego es un arcade aventura de Scroll horizontal continuo, sin final de pantalla (se repite de forma cíclica), excepto en las pruebas. Tu vida viene indicada en un pollo a L'ast (en la parte inferior/derecha) que se va consumiendo. Los pájaros enemigos y nuestro protagonista vienen indicados en un radar por dos puntos (parte inferior/derecha de la pantalla), así podemos calibrar como de cerca, o lejos, nos encontramos de nuestra presa.

A nivel técnico podemos decir que el juego se defiende bien en todos los aspectos: buenos gráficos, movimiento que reacciona a la perfección, un buen (aunque algo repetitivo) sonido en 128k y una alta adicción. En realidad, Star Paws es un juego simpático, inspirado claramente en las aventuras del Correcaminos y el coyote, incluido los artilugios marca Acme... ¿quieres ser el coyote? pues ¡juega a este juego!

Por último destacar dos anécdotas del juego: la primera es que en España no fue reseñado por Microhobby en ningún momento (cosa rara siendo un juego distribuido por Erbe y creado por Software Projects) lo segundo y más curioso: la génesis de este programa fue un juego llamado **Attack Of The Mutant Zombie Flesh Eating Chickens From Mars,** programa que iba a ser programado por el célebre Mathew Smith pero que jamás vió la luz. El programa, finalmente, lo realizaron otros y lo presentaron como Star Paws.

VALORACION: ★★★★★ (6)

TBrazil





FIRE & ICE

n-Discovery Group, 2003

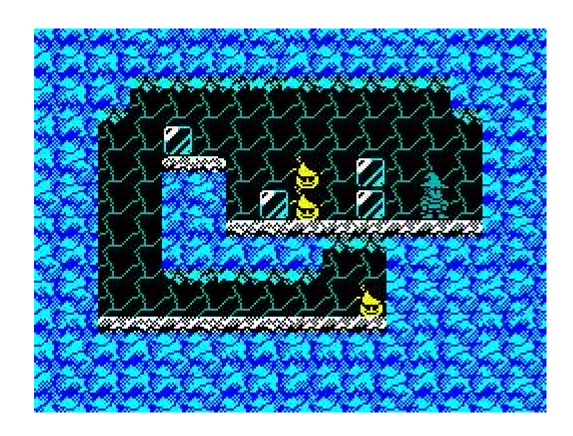
Tipo: Arcade de reflexión
Memoria: 128K TR-DOS (Pentagon, Scorpion)
Descargable desde la web ZXEng y W.O.S.



No se trata de la conversión del videojuego para el Commodore Amiga creado por Graftgold. Este es un juego bien distinto. Programado por los chicos de n-Discovery Group (Slava Kalinin, de Rusia y Kirill Kagan, de Bielorrusia), es un arcade tipo puzzle. Por lo general, suele ser la clase de juegos que tanto gustan en los paises del Este europeo.

Una vez lo hayáis cargado con alguno de estos emuladores: EmuZWin, Real Spectrum 32 o ZX-EmulWin, con el comando LOAD "boot" en modo TR-DOS se iniciará la carga del disco y, al cabo de unos pocos segundos aparecerá un menú con tres opciones ('FIRE&ICE', 'F&I_help' y 'boot'). La segunda opción es una intro

mostrando información sobre el juego y sus creadores, más algunas claves del mismo. No es realmente necesario entrar aquí, salvo que queráis examinarlo a fondo.



Ya en el juego, hay una fantástica secuencia de introducción contando la historia, con un estilo cercano a la saga de Zelda, de la consola Gameboy. Si no queréis esperar a jugar, podéis saltárosla. No obstante, merece la pena verla al completo, sobre todo teniendo en cuenta que fue premiada en su momento como mejor intro.

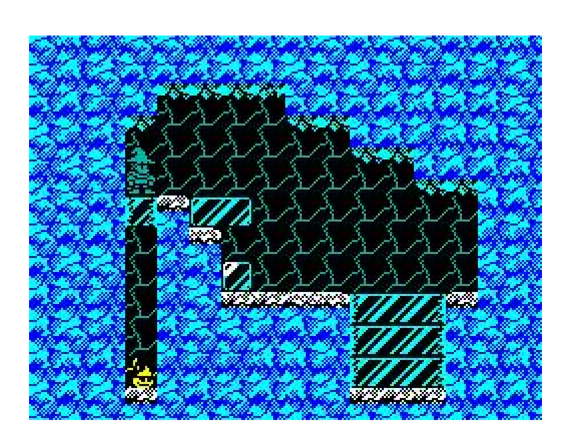
De la alta calidad de la presentación al juego hay un paso: la selección del nivel. De nuevo, reminiscencias de la consola portátil de Nintendo. Es una pantalla muy colorista y animada, tanto es así que te cuesta creer que la gran mayoría de los juegos comerciales de Spectrum no hayan puesto su atención en detalles como éste.

Cada uno de los nueve mundos de que consta el juego se divide a su vez en otros nueve niveles que has de completar. Ya desde el primer nivel te encuentras jugando, con el cometido de librarte de las llamas empujando sobre éllas bloques de hielo. Pero, ¡ojo!, no es tan fácil como parece. Si te atascas, puedes pulsar la tecla de Escape (no estoy realmente seguro con qué tecla del Spectrum se puede hacer, pero así consta en las instrucciones) y elegir otro nivel, o bien esperar a que aparezca un claro mensaje que te permite elegir entre reiniciar el nivel o abandonar.

Simplemente, una maravilla tanto gráfica como adictiva, que te empuja a seguir más y más. No te dejará helado.

VALORACION: ★★★★★ (8)

RDisky

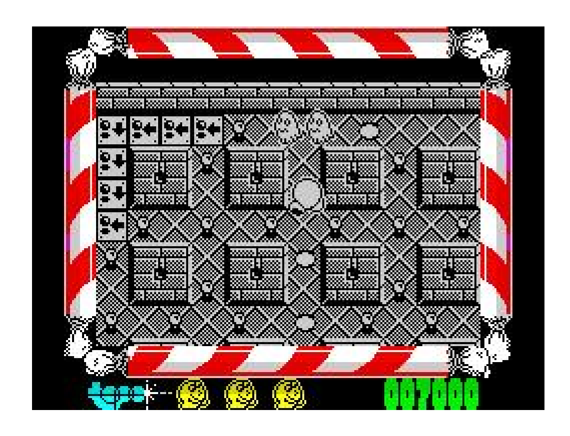


MAD MIX GAME



Topo Soft, 1988

Programa: Rafael Gómez; Gráficos: ACE y Música: César Astudillo “Gominolas”
Tipo: Arcade
Memoria: 48/128
Disponible en WOS, SPA2 y otras



Mad, el comecocos, llevaba una vida de lo más sencilla, apacible y tranquila en su ciudad de nacimiento: Cocovillage, una tranquilidad que a nuestro protagonista solo conseguía agobiar, Mad estaba deseoso de acción, de vivir aventuras y nuevas sensaciones.

La familia de Mad siempre había sido famosa por su pericia a la hora de vencer a los odiosos fantasmas (ya desde los tiempos de su abuelo Mad Elder), y ¡por fin!, la tranquilidad terminó para nuestro protagonista: Cocovillage había sido invadida por fantasmas.

El alcalde de la ciudad llamó a tu padre pero ,para asombro de todos, él no deseaba luchar contra los fantasmas........ ¡los temía!. ¿que sucederá con Cocovillage y con el honor de tu familia?.

Afortunadamente, nuestro protagonista (Mad) estaba allí, para resolver el entuerto y, de paso, dejar en buen lugar a su familia. ¡que tenga mucha suerte!

Mad Mix Game recoge la clásica y buenísima idea del famoso y entrañable Pacman y la hace evolucionar, en este juego el objetivo es el de siempre: recoger todos los "cocos" del nivel, pero en esta ocasión no se trata de una sola pantalla estática, sino que te enfrentas a grandes niveles con scroll vertical/lateral, variedad de enemigos (no solo fantasmas), puedes usar artilugios, abrir accesos, etc.... incluso hay suelos (llamados autococos) que, si los pisas, dirigen tus pasos en la dirección que indica la flecha que tienen pintados.

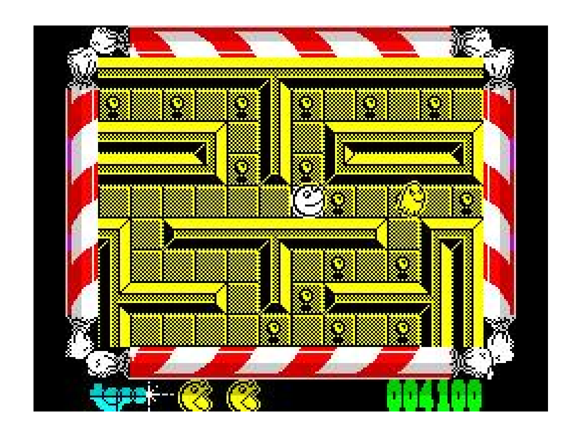
Como siempre te enfrentas a los fantasmas, pero también hay otros seres como los Maricocos (que reponen cocos ya comidos) o los Repugnantazos (que hunden los cocos). Para estos últimos, afortunadamente, podemos encontrar una valiosa ayuda para desenterrarlos: el Excavatofono, que te permitirá desenterrar los cocos, también disponemos de los clásicos cocos energéticos (con forma

de un comecocos enrabietado), que nos ponen de mala leche durante un tiempo limitado y nos permiten comer fantasmas y otras bestias. Hay algunas sorpresas más en forma de artilugios o ventajas, pero las dejo a vuestra investigación y pericia ....¡no os voy a dar todos mascado! :-)

Mad Mix Game es un gran juego, de gran realización gráfica, buen sonido y 15 niveles de dificultad creciente. Es adictivo de veras, intentarás llegar más lejos una y otra vez. Este programa es un claro ejemplo de como coger una clásica idea, revisarla e incluso sorprender gratamente por las novedades que incorpora.

VALORACION: ★★★★★ (8)

TBrazil



SCARAMOUCHE

Magic Team, 1986

Programa: A. Merino, J. Huelgas, R. Coll y J. A. Borras
Tipo: Arcade de espadachines
Memoria: 48K
Descargable desde: El Trastero De Spectrum y SPA2



Por fin he podido entrar en este tan traido como esperado programa que durante bastante tiempo había sido considerado "desaparecido en combate" para muchos. Tras haber probado diferentes emuladores pensé en tirar la toalla, hasta que dí con el ES.Pectrum de Javier Chocano que sí me ha permitido conocer de verdad este juego, mientras que otros más conocidos no. ¡Qué curioso! Pero bueno, a lo mejor otros han tenido distinta suerte de jugar con él.

De entrada, puedo decir sin temor a sufrir algún tipo de reprimendas por parte de sus programadores (¡Ojalá, así sea!) que, aunque su puesta en escena es más que buena con unos gráficos bien diseñados y unos fondos atractivos, a la hora de manejar a nuestro espadachín éste resulte bastante confuso, sobre todo teniendo en cuenta la variedad de acciones que se puede acometer en la lucha de esgrima, con el consiguiente revuelo con las combinaciones de teclas.

El sonido es otro de los puntos flojos del programa, además de la jugabilidad. Desde el principio, te resulta algo complicado saber no sólo hacerte con los controles, sino entablar duelos que te lleven a la victoria hacia un nuevo combate a espada. El tiempo puede hacer el resto: o bien progresas, o bien abandonas antes de rendirte a la evidencia. Pero más vale insistir.

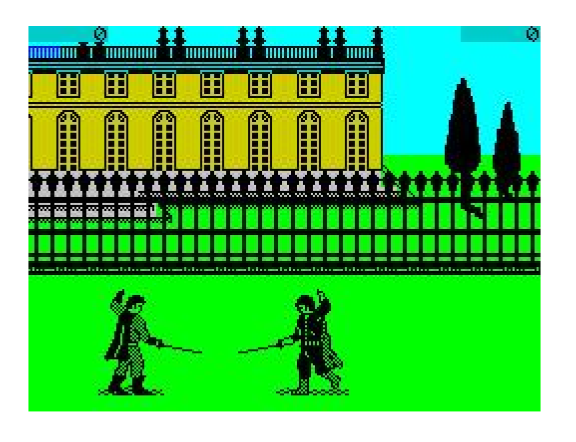
Posiblemente "Scaramouche" haya pasado muy desapercibido desde su publicación hasta el momento en que ha sido rescatado del olvido. Tanto es así, que la sola presencia del mismo haya quedado relegada a un comentario en Micromanía y a uno o dos anuncios de la compañía en la prensa especializada, sin incluir Microhobby, lo que indica el poco interés que hubo entonces por él, a pesar de todos los esfuerzos por incentivar el software español.

No obstante, por el mero hecho de disfrutar de él en estos momentos, no voy a decir que el juego resulte malo del todo.

Tan sólo lo dicho anteriormente me sirve para comprobar que una idea tan interesante y con un planteamiento casi inédito no se traduzca en un juego de calidad bien alta.

VALORACION: ★★★★★ (5)

RDisky



SLOWGLASS

Animagic, 1990

Programado por Manuel Gutiérrez y A. Pérez
Tipo: Shoot'em-up
Memoria: 48/128k
Descargable desde el Trastero, WOS y SPA2



Otro juego rescatado del más mísero de los olvidos, para beneficio de los amantes a las rarezas que enseguida dejan de serlo cuando se les conoce mejor. Héme aquí con otra muestra de la calidad de nuestra programación y cuán dispuesto a desentrañarlo con mis propias manos.

Estamos ante un "típico" juego de matamarcianos, bueno… no tan típico, pero como si lo fuera. Originalidades aparte, lo peculiar de "Slowglass" está en el tamaño de los sprites, enormes, muy coloristas y sin los típicos rebordes que afean el contorno de los gráficos con el paisaje de fondo o los enemigos pululantes, algo muy de agradecer en juegos de estas características.

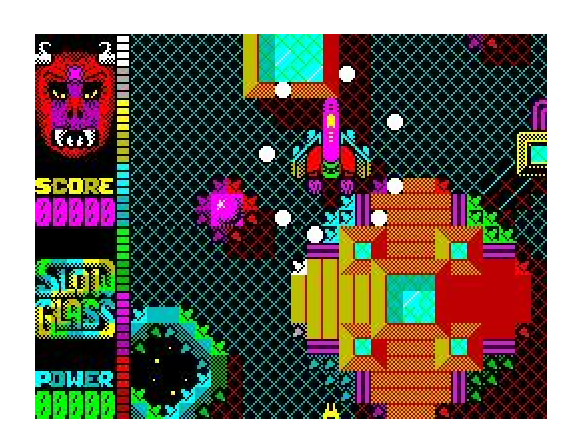
El movimiento es realmente bueno y el scroll de pantalla en todas las direcciones posibles está muy conseguido, lo que le confiere un mayor atractivo.

Pero… ¡Ay amigos! Otra cosa es la jugabilidad. Si bien el tratamiento gráfico es bastante resultón y muy llamativo, sin embargo las dimensiones de los sprites y tanto despliege de colores puede desembocar en una gran tensión por lo desconcertante del mismo, llegando igualmente a confundir algunos efectos gráficos con disparos enemigos y caer en la tentativa de seguir adelante. Lo importante en todo caso en cualquier juego es que sea adictivo de por sí, sin caer en excesos como los que incurre este programa.

A pesar de ello, mantiene el interés durante algún tiempo y puede llegar a agradar, aunque no por tener muchos colorines algo compactos y grandes va a suponer un reto para nuestros corazones de guerreros del espacio.

VALORACION: ★★★★★ (6)

RDisky



Megajuego

RUN BILL RUN

Computer Emuzone Games Studios, 2005

Programado por Beyker Soft
Tipo: Video-aventura
Memoria: 48K
Descargable en: Computer Emuzone

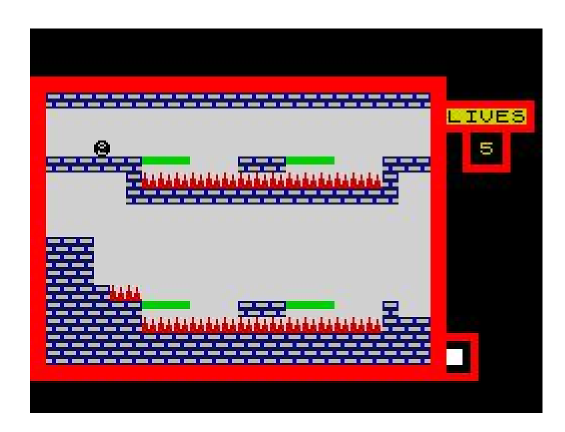


Se hacía de rogar la pronta aparición de este juego, pero al final se consiguió hacerlo público al final, después de un proceso de retoques varios y una post-producción laboriosa que por poco deja exhausto a su programador principal. J

Empecemos con la pantalla de carga que ilustra estas líneas, en el encabezamiento de este comentario. Una muy buena copia de la carátula del juego nos invita a adentrarnos en un misterioso castillo, al cual ha ido a parar, de forma misteriosa, nuestro amigo Bill Boliche.

Se encontraba en su casa tan tranquilo, desocupado en sus quehaceres y sin temor a lo que le iba a deparar de forma inminente, cuando un día cayó inexplicablemente en un profundo sopor que ni la Bella durmiente. Al despertar, aparecería en el interior de un castillo desconocido. Totalmente desconcertado, Bill se dedicó a buscar la salida, no sin antes averiguar qué o quién le condujo a aquel lugar. Durante su huida, no tardó en desentreñar el porqué de su presencia en aquel lugar.

Para empezar, la puesta en escena es satisfactoria y llena de buenos detalles, si tenemos en cuenta que el juego está plenamente desarrollado en BASIC. Muchos creen que juegos así se hacen pesados de jugar, son muy lentos, los controles responden de forma muy limitada y el resultado casi siempre no es el apetecible.



Sin embargo, Beyker se ha preocupado mucho de cuidar estos aspectos. No obstante, al utilizar la función IN para el manejo de controles, tenemos el problema de que hay versiones de Spectrum de 48K que tienen una distribución distinta del mapa de teclado, lo cual hace que en alguna versión el juego funcione y en otras no, para lo cual sería necesario hacer un BREAK y modificar los parámetros correspondientes a las teclas de control (Q, A, O y P) según el mapa de teclado correspondiente a la versión que poseamos.

Salvo este detalle, fácil de solventar en cierta medida, por lo demás "Run Bill Run" es rápido, la respuesta de los controles a nuestras órdenes es bastante buena y el paso de una pantalla a otra no entorpece la acción previamente anterior. Los gráficos, menudos y sencillos, pero atractivos, sin muchas estridencias en cuestiones de estética, cumplen a la perfección. En escenas como la aquí presente, efectos como la lava incandescente moviéndose de un lado a otro, se desarrolla de tal forma que no produce ningún tipo de retardo en la acción de nuestro héroe particular.



En el aspecto sonoro, se limita a unos cuantos "beeps" como los que se oyen durante el juego, los que produce Bill al moverse y cuando cogemos algún objeto o se produce alguna acción de importancia, o cuando caemos en donde no debíamos. Simplemente, discreto.

No debemos descuidar la importancia del concepto de videoaventura en cuanto al buen uso de los objetos que nos encontremos en nuestro camino. Unos nos permitirán bajar puentes levadizos colocándonos estratégicamente en un punto concreto de la pantalla (como ocurre en la primera pantalla del juego), abrir pasadizos secretos y, en definitiva, abrirnos camino hacia la meta final: salir del castillo.

Por tanto, bienvenido sea esta nueva producción marca de la casa. Ojalá todos los juegos escritos en BASIC fuesen como este "Run Bill Run". Felicidades a Beyker y a Computer Emuzone.

VALORACION: ★★★★★ (8)

RDisky

RENEGADE 3: THE FINAL CHAPTER

Imagine Software Ltd, 1989

Programado por Andrew Deakin, Ivan Horn & Jonathan Dunn (sonido y efectos 128k)
Tipo: Arcade
Memoria: 48/128k
Descargable desde webs WOS y SPA2

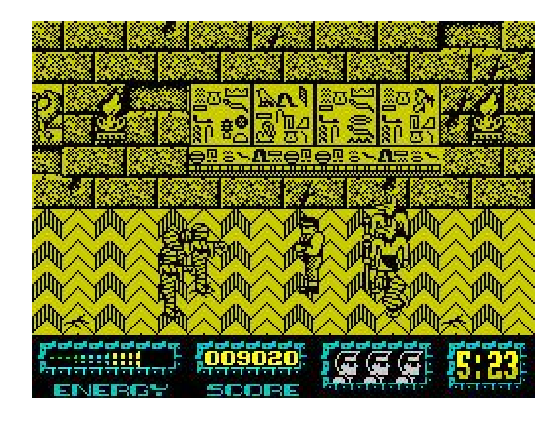


Ser de una buena familia siempre tienes sus ventajas, pero también tiene graves inconvenientes: las comparaciones con los otros miembros de la familia pueden llegar a ser odiosas......

Y ese es el caso del juego que nos ocupa, "Renegade 3: The Final Chapter".

En este programa arcade de scroll lateral tomamos de nuevo el manto de Renegade, en su último episodio, y debemos rescatar de nuevo a nuestra novia. Esta vez la han capturado y transportado en el tiempo, debemos perseguirla por diferentes eras, del pasado al futuro, hasta dar con ella. El juego consiste en superar cada una de las cinco eras, para ello debemos encontrar la máquina del tiempo que hay al final de cada fase. Por desgracia el tiempo es limitado, los enemigos en

pantalla numerosos (tanto vivos, que podemos eliminar, como obstáculos que podemos saltar y/o esquivar). Todo ello se nos presenta prometedor pero.... ¿es así?



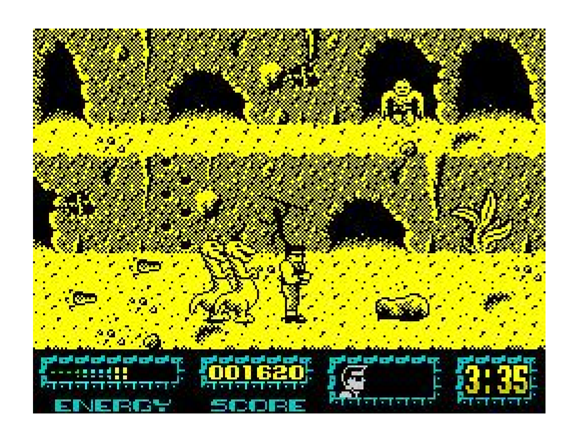
El problema de Renegade 3 es, inevitablemente, la comparación con sus dos primeras partes. Renegade era un gran juego de lucha, Target Renegade fue otro gran paso adelante (uno de los mejores, sino el mejor, Beat'Em'Up para Spectrum) y.... ¿qué significa Renegade 3 para la saga?. Por desgracia, el programa que nos ocupa, no llena nuestras expectativas: El juego se antoja visualmente bastante más pobre que los anteriores (gráficos correctos aunque monocromáticos), la acción se centra muchísimo menos en las luchas callejeras para volverse un arcade de scroll lateral en que eliminas enemigos con uno o dos golpes (máximo tres), la variedad de golpes es mínima (apenas tres), etc.... la esencia renegade deja de existir en gran medida, para parecerse más a un juego de máquina recreativa, un arcade de acción a lo Rygar, Thundercats, etc.... o cualquier otro con plataformas.

¿Hace esto mal juego a Renegade 3? Objetivamente no, el programa es entretenido, la música 128k es de bastante calidad, variedad de enemigos, hay diferentes planos de altura y algunas plataforma, la dificultad está bastante ajustada (excepto en la 5 y última fase) pero tiene ese gran problema: llamarse Renegade y usar ese personaje protagonista. Si el protagonista no hubiera sido Renegade, y hubiera cualquier otro personaje, este programa no hubiera sido tan maltratado, es el problema de levantar tantas expectativas, venir de tan buena casta e intentar hacer algo un tanto diferente.

Se podría resumir que Renegade 3 es un correcto y entretenido juego, pero que le falta categoría para ser considerado un grandísimo programa (como sus dos partes anteriores) en gran medida por perder la esencia de las luchas callejeras (y un tanto macarras) e intentar situárnoslo en una historia más fantástica (perdiendo en gran medida su esencia) Por desgracia no es el glorioso final que merecía la saga.... y es que ¡no siempre es bueno venir de buena familia! ¿verdad?.

VALORACION:

TBrazil

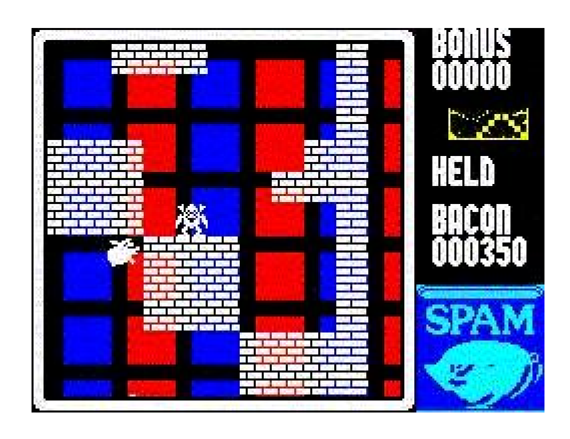


HIGGLEDY PIGGLEDY



Cronosoft, 2005

Programado por Jonathan Cauldwell
Tipo: Arcade de plataformas
Memoria: 48/128
A la venta a través de Cronosoft.

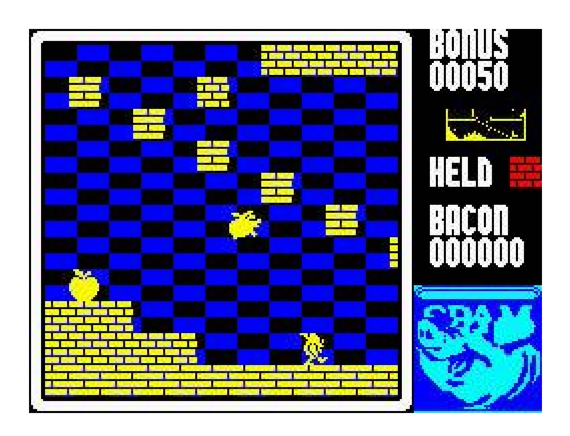


Eadwig Addlethorpe, un granjero de cerdos interplanetarios (¿uh?), posee una serie de magníficas granjas de cerdos en un gran planetoide en el cinturón de asteroides entre Marte y Jupiter. A pesar de su parentesco con sus congéneres terrestres, los cerdos de Eadwig han evolucionado con unos huesos huecos y alas poderosas que les permiten volar, lo que hace las cosas difíciles para nuestro héroe. Como podrás imaginar, estos especímenes voladores no son tan fáciles de atrapar, para lo cual nuestro granjero instaló una serie de teletransportadores para poder enviar sus cerdos a la planta procesadora. La dificultad radica precisamente en llevar a los cerdos hacia los teletransportes, utilizando los medios a tu alcance sobre todo ladrillos y otros materiales para construir accesos a otras zonas, pudiendo llevar encima un objeto cada vez.

Eadwig puede moverse en las dos direcciones y saltar de una plataforma a otra. Por otro lado, la fuerza gravitacional en el planetoide le permite saltar largas distancias, salvo que le hace perder energía., representada en el panel por una cabeza de cerdo que se irá transformando en una lata de spam (quién no recuerda el famoso gag de los Monty

Python); si ello llega a ocurrir, habrá acabado el juego. Para reponer dicha energía, puede consumir botellas Oink y manzanas que le darán igualmente bonus, solo si ha podido introducir a todos los cerdos en la máquina.

Hay ocho granjas de cerdos en total, y las dos últimas están sumidas por la influencia más que peligrosa de un pequeño agujero negro que irá absorviendo ladrillos y otras construcciones, dificultando la labor de Eadwig.



Higgledy Piggledy viene a confirmarnos que aún quedan argumentos originales por descubrir y desde luego imaginar, como muy bien y acertadamente lo ha hecho Jonathan con este juego muy bien planteado, gráficamente espléndido y una jugabilidad que invita a pasar algo más que un buen rato viendo volar cerdos. Definitivamente, no os aburriréis con él.

VALORACION: ★★★★★

RDisky

MOGGY

Computer Emuzone Games Studios, 2005

Programa: WOPR2K, Anjuel y Beyker.
Tipo: Arcade.
Memoria: 48/128 K
Disponible en la web Computer Emuzone

Todo empezó en el bosque de los canutos, allí se hallaban celebrando un gran fiestón los bolotes de la aldea de Mu. Todos disfrutaban de la velada comiendo, bebiendo ponches, etc... algo típico en una fiesta de ese tipo. Pero los problemas no tardaron en aparecer, cuando los bolotes ya se hallaban completamente piripis (borrachos) apareció el malvado hechicero Hibön, un hechicero dispuesto a aumentar su poder a costa de lo que sea, ¿que pensaba hacer con los bolotes?.

Su plan era sencillo: una vez embriagados los bolotes, les "sugeriría" que le siguieran para continuar la fiesta en otra parte y por desgracia, en su gran borrachera, ellos le siguieron hasta sus dominios (como ratas tras el flautista de Hamelin).



¿Que podía conseguir Hibön de los bolotes? ¿que los hacía tan importantes?. Por lo visto, los bolotes, pueden dar gran poder mágico si absorbes su energía..... un plato apetitoso para el hechicero. La vida de los bolotes estaba en gran peligro ¿existía alguna esperanza de salvación?....

Pues si, esa "esperanza" no es otra que Moggy, nuestro bolote protagonista, que tras pillar una grandísima tajada (unido a otro tipo de "substancias" no tan recomendables) quedó en estado de mona profunda (se quedó completamente dormido por la borrachera). Gracias a eso, curiosamente, quedó a salvo del efecto del hechicero. ¿podrá salvar al resto de aldeanos de Mu de las garras del hechicero?... ¿podrá superar Moggy su estado de embragiadez que todavía le dura?

Tras este delirante, a la par que gracioso, guión ideado por Na_th_an (lo tenéis completo en las instrucciones del programa) se encuentra un juego de habilidad, de esos de ajustar cada movimiento, tener reflejos y velocidad de reacción.

En pantalla podrás ver unas bolas de color rosáceo con cara apenada, son los habitantes de Mu apresados y drogados por el hechicero (indicados en la parte superior/derecha de la pantalla con la palabra FRIENDS) debes recoger todos para superar cada pantalla , evitando todo tipo de enemigos, objetos, etc.... en especial debes tener cuidado con los arbustos verdes (también con forma de bola) que te restan energía (indicada en la parte superior de la pantalla con la palabra LIFE) cada vez que los tocas. Pero también hay otros tipos de obstáculos que, poco a poco, tendrás que ir descubriendo. Por si esto fuera poco, el tiempo para salvarlos, es limitado, debes ser rápido tanto esquivando como rescatando amigos ¿una tarea fácil?... ¡ni lo sueñes!

Debido a su embragiadez, Moggy, se mueve de una manera un tanto extraña, realizando giros con cierta inercia o, según pulsemos, aumentando su velocidad de forma gradual (cogiendo velocidades realmente vertiginosas al final). De ti depende saber cuando ir rápido o lento, cuando acelerar o frenar (esto último pulsando en la dirección contraria a la que vamos).

Moggy es un entretenido juego de acción y habilidad, un juego creado este 2005 que ha sido realizado WOPR2K (Na_th_an) con la colaboración de Anjuel (gráficos) y Beyker (sonido y gráficos) y aparece bajo el sello Computer Emuzone Games Studios (ese gran proyecto ideado por Karnevi)